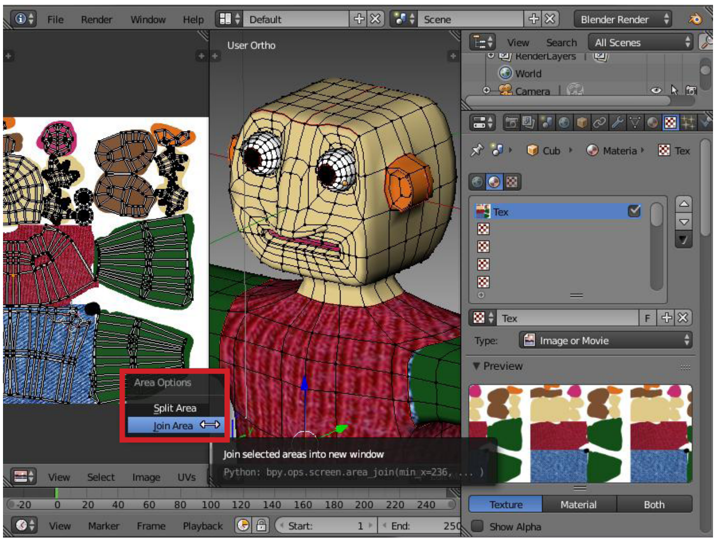
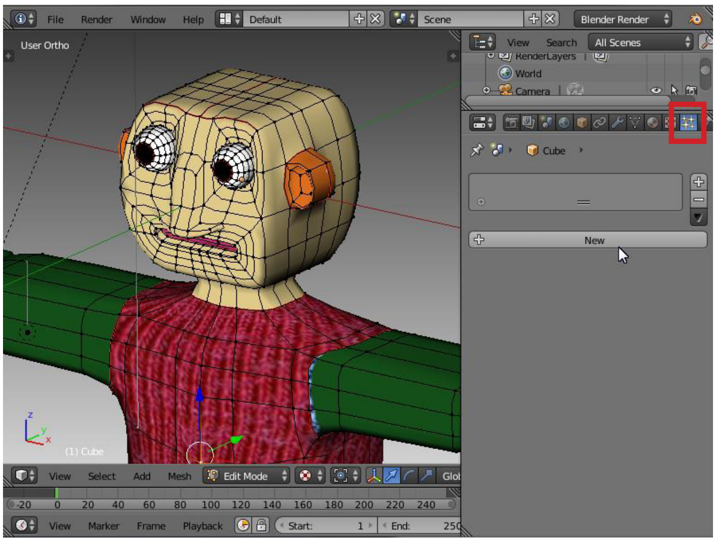
Blendo 5 hår s. 1

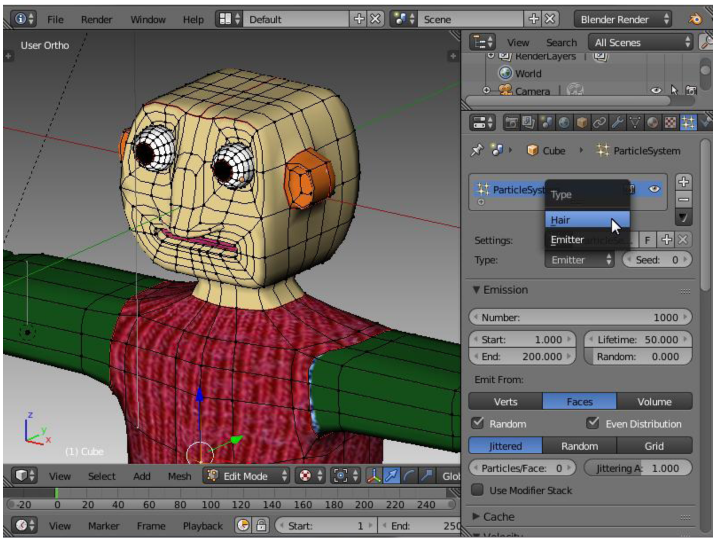
På Youtube.com finns David Wards Tim. I part 9 får man lära sig ge Tim en peruk.
I David Wards Groundhog part 3 får man lära sig skapa en hårig päls åt jordsvinet.
Den här handledningen om hur figuren Blendo får en peruk bygger på dessa handledningar.



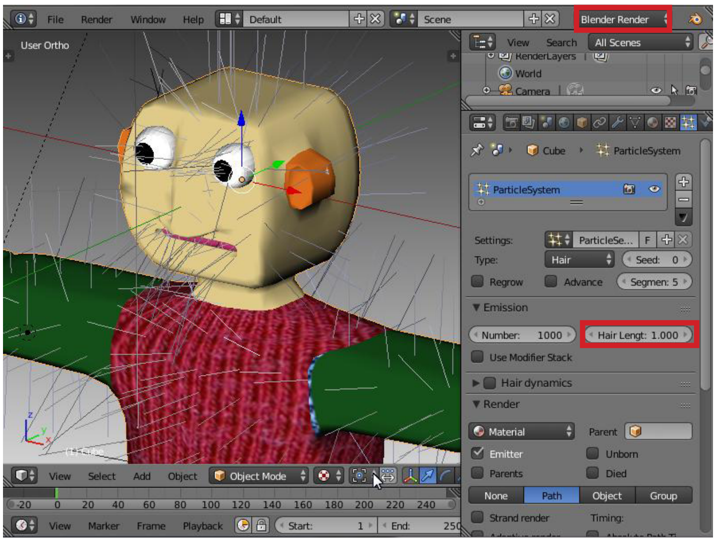
Efter att figuren Blendo fått kläder på kroppen så kan det vara dags för hår. För att stänga ett fönster så placera muspekaren mellan fönstren och högerklicka för att få fram en meny och välj Join Area och sen välj att visa endast 3D fönstret.



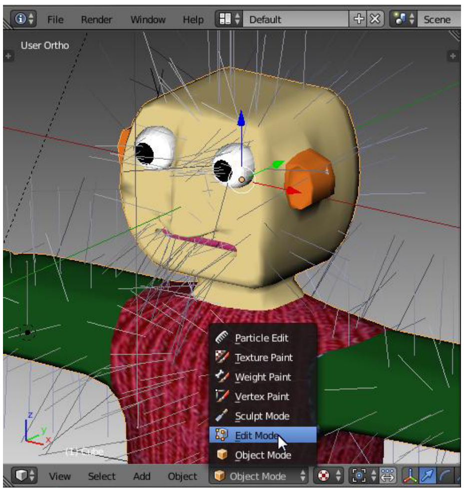
Markera fliken för Particles och klicka New.

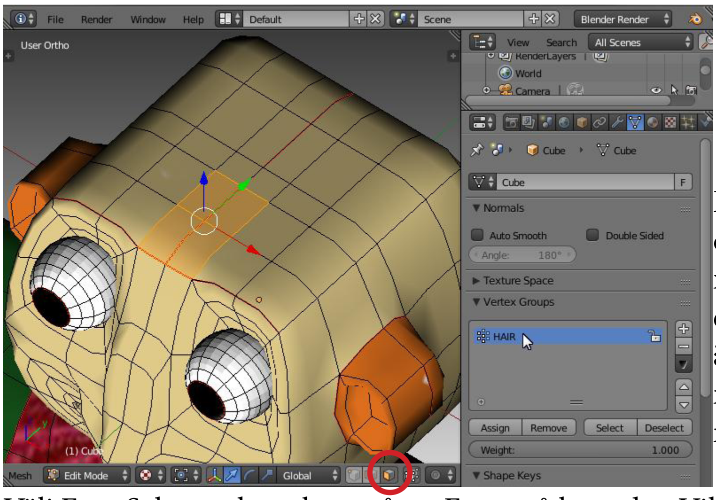


Välj Hair.



Här kommer håret att renderas med hjälp av Blender Render och inte med Blender Cycles som kan bli snyggare men tar mycket längre tid.
Det går att välja t.ex. Hair Length: 1

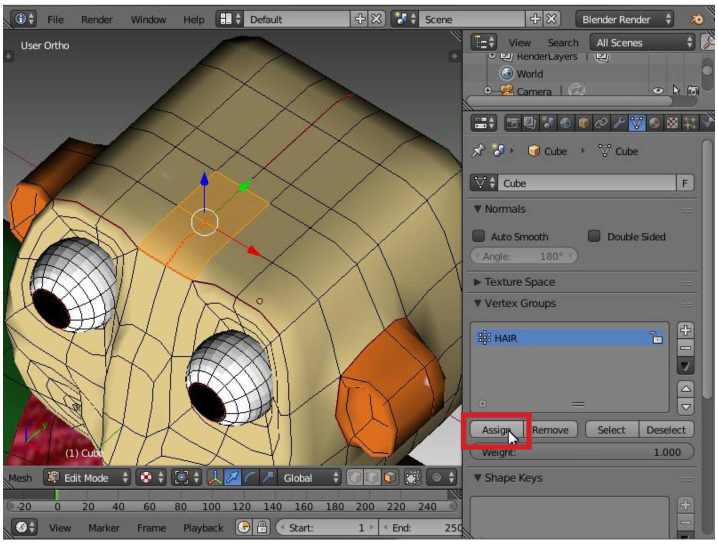




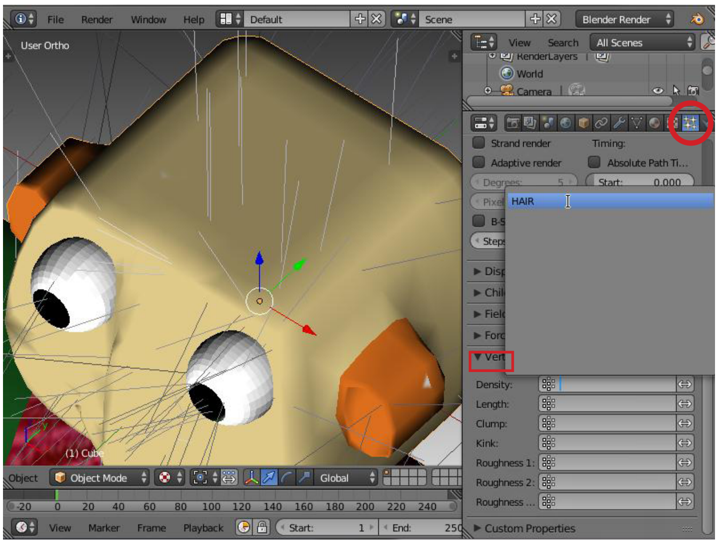
Det tar tid att rendera hår särskilt om man tänker göra en animation så då är det bäst att ha med så lite hår som möjligt.

För att se till att håret bara hamnar på huvudet så gå till Edit Mode.

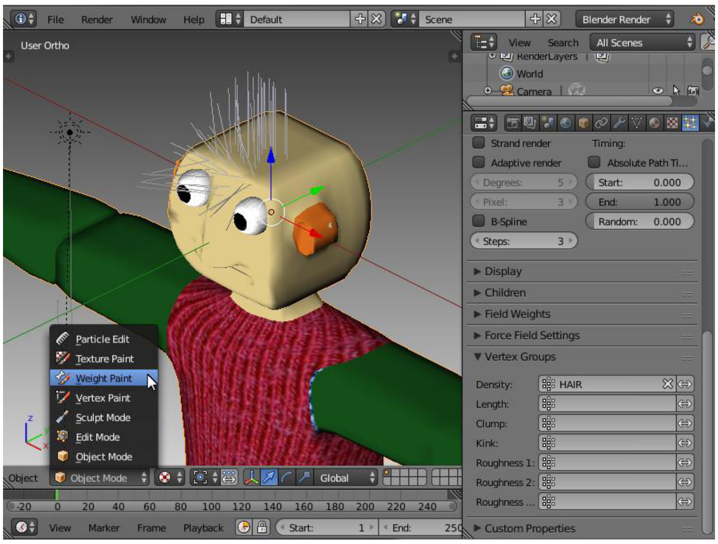
Välj Face Select och makera några Faces på huvudet. Vill man inte skapa så mycket hår kan man bara välja några vertex.
Skapa en Vertex Group döp den till t.ex. HAIR



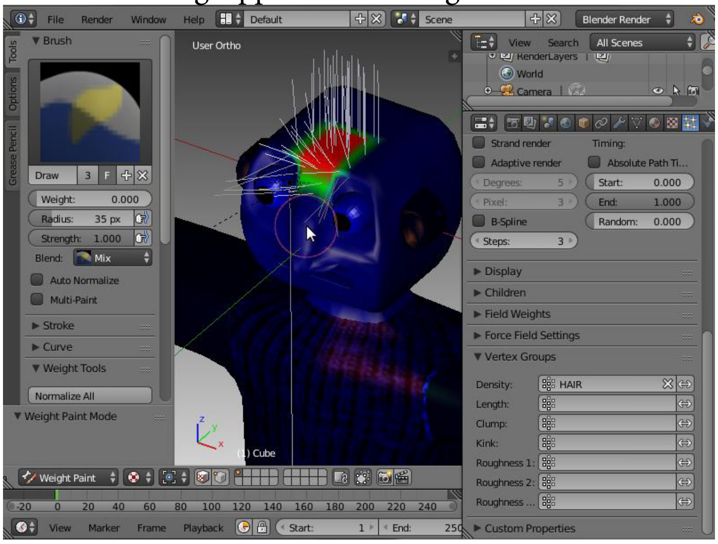
Se till att klicka knappen Assign.



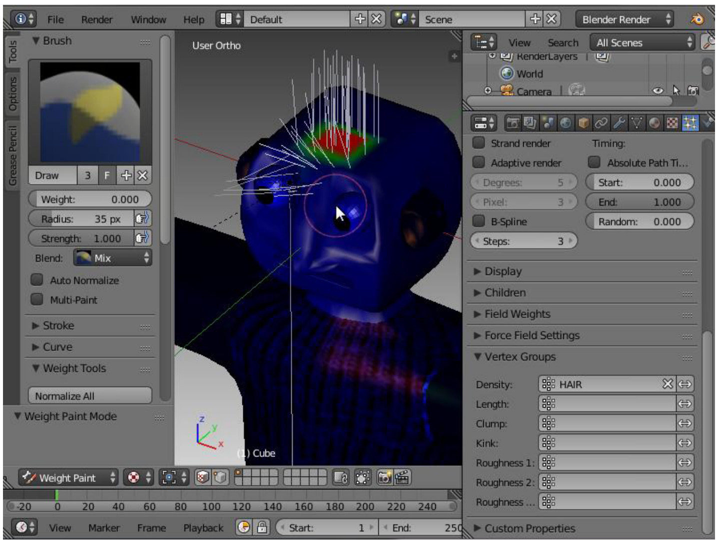
Under fliken Particles finns Vertex Groups där man kan gå till Density och välja HAIR och håret hamnar bara där den vertex gruppen befinner sig.



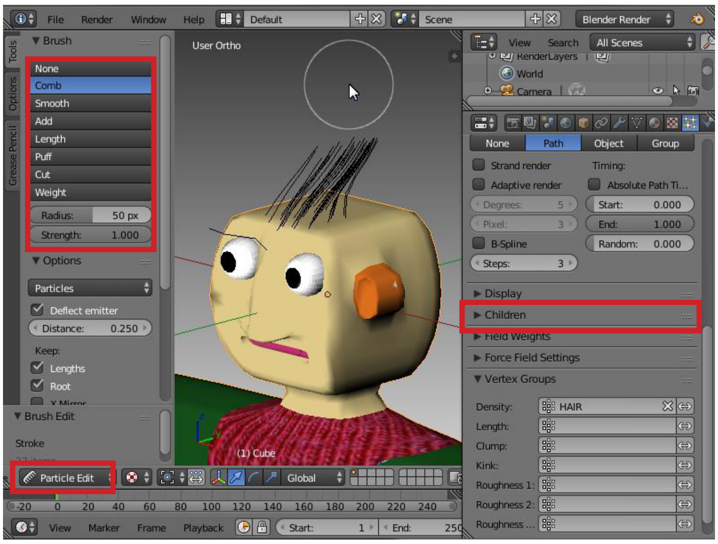
Om man vill justera hårbottnens läge så kan man gå till Weight Paint.



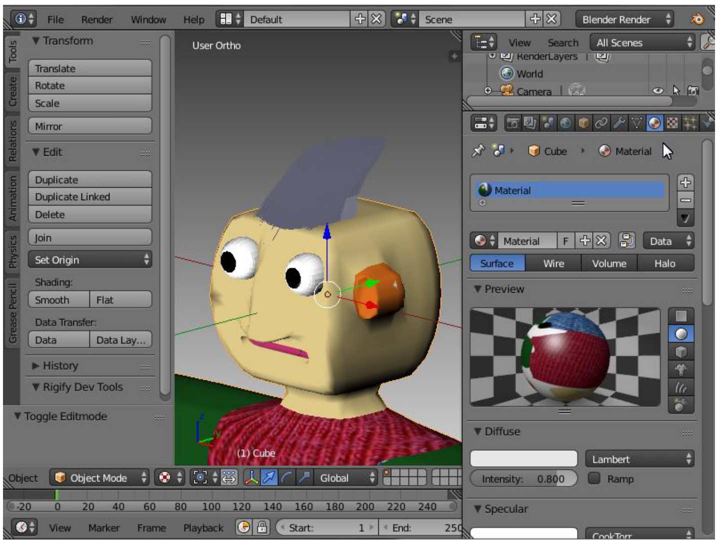
Och trycka på T-tangenten och få fram Tools menyn och välj penselns Weight, Radius och Strength för att bestämma hur hårbottnen ska se ut.

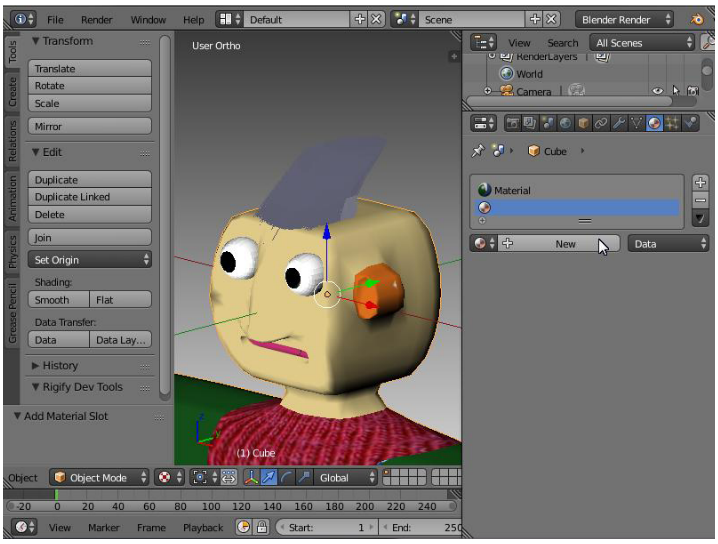


Du kan minska eller öka på området där håret ska växa ut.

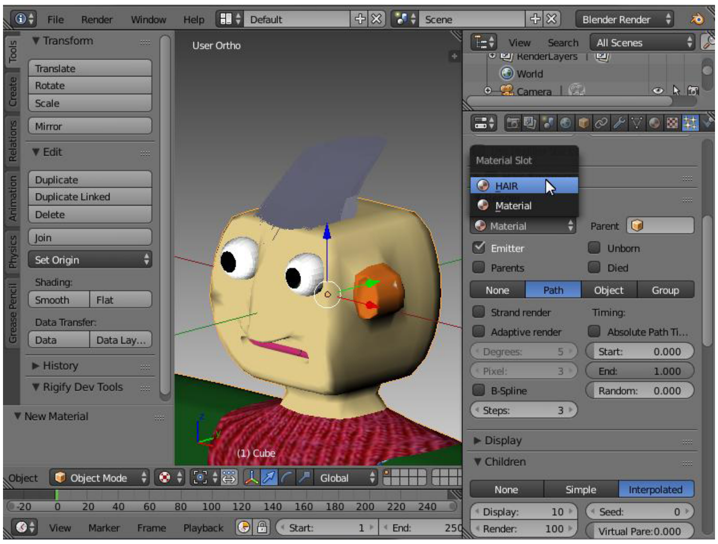


Går man till Particle Edit så kan man kamma, klippa håret med mera.
Under fliken Particles kan man gå till Children och välja Simple eller Interpolated och varje hårstrå blir till fler strån beroende på antalet man väljer under Display och Render.

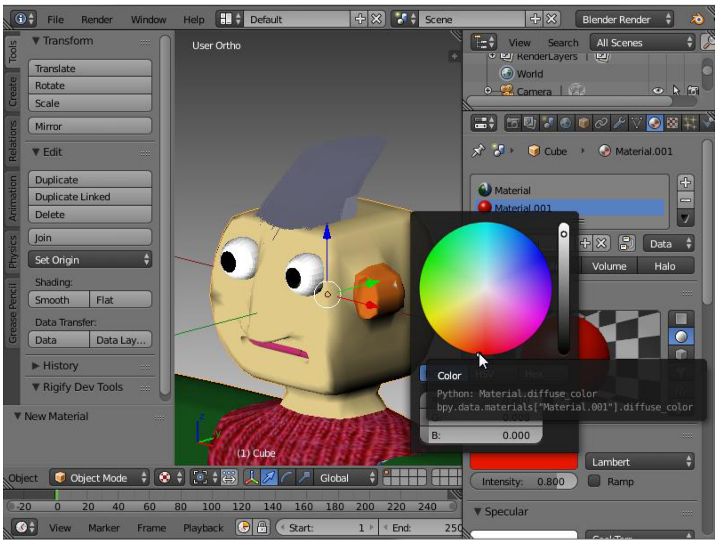




För att sätta färg på håret så får man gå till Material och skapa ett nytt material.

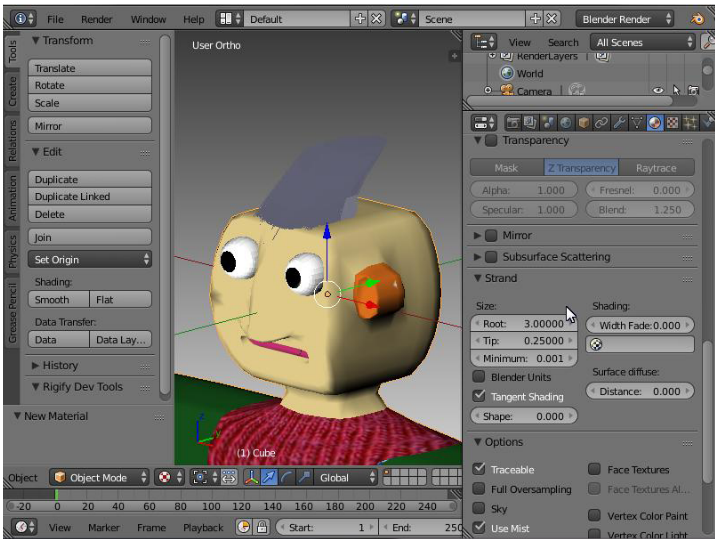


Man kan döpa det till t.ex. HAIR

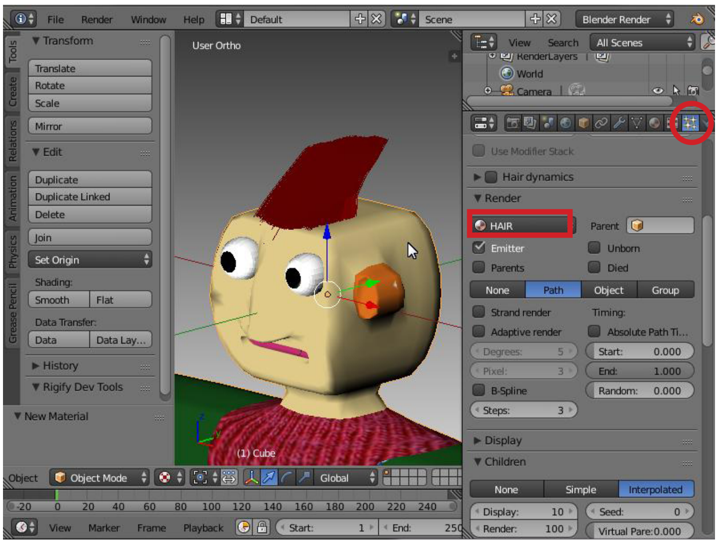


Och välja en lämplig färg under Diffuse

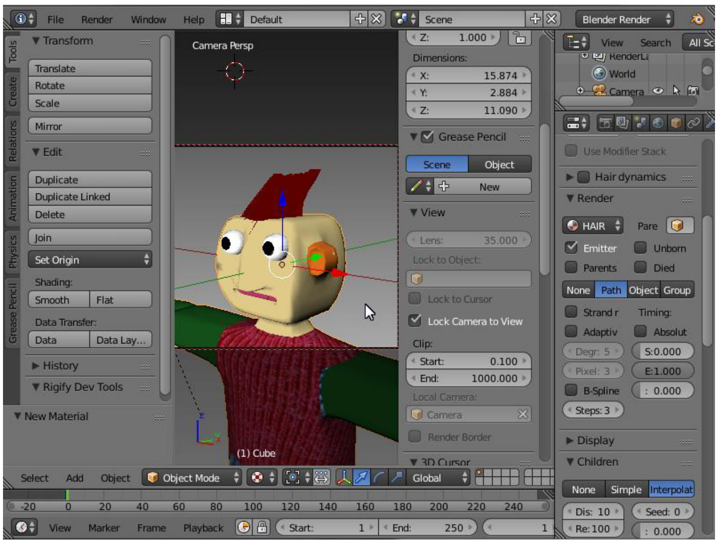
Blendo 5 hår s. 4



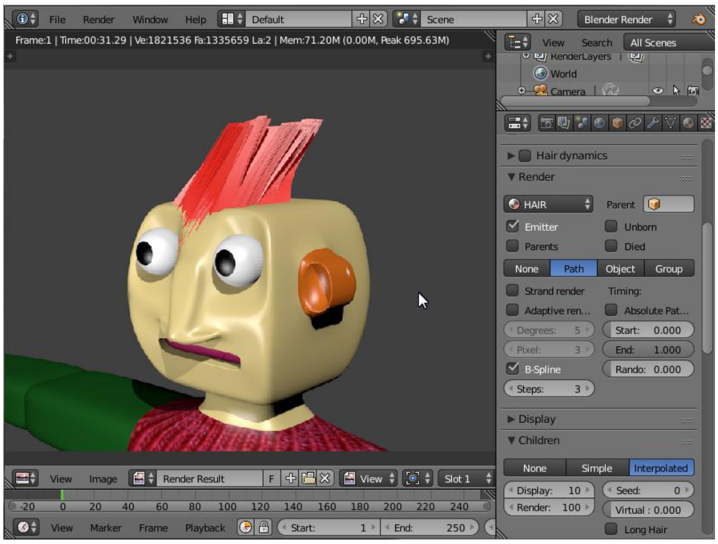
Och här hittar man också Strand
för att göra hårroten större t.ex Root: 3
och hårspetsarna tunnare t.ex. Tip: 0.25



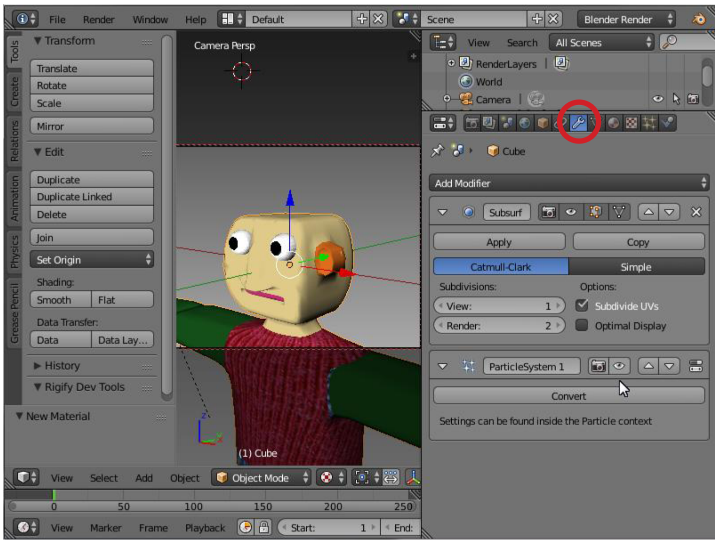
Går man tilll fliken Particles så kan man välja det nya materialet.



För att rendera så trycker man på 0-tangenten och tar sen fram Properties menyn med N-tangenten och bockar för Lock Kamera to View. Sen kan man flytta figuren så man får en bra bild av håret.



F12 för att rendera. F3 för att spara bilden. ESC-tangenten för att återgå till 3D-fönstret.



Under fliken Modifier så kan man välja att inte visa håret när man fortsätter jobba med figuren för att inte anstränga datorns resurser för mycket.
Och sen visa håret först när man ska rendera en bild eller skapa en animation.

Det finns många fler möjligheter att jobba med hår - se David Wards Tim del 9
och David Wards Groundhog del 3.